

Lien vers les regles en pdf : <https://antigonusoneeyed.github.io/Rules/content/rules.pdf>

PRINCIPES DE LA VARIANTE

Ceci est une variante de [Diplomacy](#). À l'exception des changements listés ci-dessous, les règles standards de **Diplomacy** sont en vigueur.
[EDIT : les règles 6b, 7 & 8 ont été retenues après vote des joueurs]

1. Les Conseils

Chaque puissance est dirigée par un Conseil composé de 3 membres, réunis au hasard. Ce sont les joueurs qui, annuellement, décident entre eux de la répartition des tâches entre :

- **Un(e) Général(e) en chef** : Il/Elle soumet les ordres, propose et vote les égalités au nom de sa puissance, mais ne peut, durant son mandat, communiquer avec personne d'autre que ses Ambassadeurs, dans un salon dédié.
 - **Deux Ambassadeurs/Ambassadrices** : Ils/Elles négocient au nom de leur nation avec les Ambassadeurs des autres puissances mais n'ont pas le pouvoir de décider des ordres ni des votes remis au nom de leur nation.
-

2. Les Espions

Dans chaque Conseil évolue un espion qui agit secrètement pour le compte d'une autre puissance. Son objectif : la victoire de sa véritable nation, peu importe le sort de celle qu'il/elle a infiltrée. Les espions, leur nation d'affiliation et celle qu'ils infiltrent sont déterminés aléatoirement en début de partie.

- Aux espions de se débrouiller pour accéder au poste de Général en chef au moment le plus favorable... ou de rester Ambassadeur pour mieux influencer leurs adversaires ou pour communiquer avec leur véritable nation, selon leur stratégie.

"En début de partie, l'identité d'un espion n'est connue que de lui-même... pas même du Conseil de sa nation véritable."

3. Les Négociations

Les négociations sont menées via Discord, dans les salons des catégories **Négociation** & **Négociations II**, réservés aux rôles "Ambassadeurs".

- Les salons de négociation bilatérale ont déjà été créés. Les salons tri- ou quadripartites restent à créer, selon les besoins.
- Il ne peut y avoir qu'un seul ambassadeur par nation dans un de ces salons. Ex. : @Archonte I @Satrape III @Ancien II.

- Les Ambassadeurs d'une puissance s'accordent entre eux quant à la répartition (ou la redondance) des canaux diplomatiques avec les autres puissances.
-

4. Les Élections

Avant le premier tour de la partie, puis chaque année entre retraites d'automne et ajustements, les Conseils élisent leur Général en chef pour un an.

- En cas d'égalité, les Généraux en chef sortants sont reconduits.
- En cas d'égalité dès la première élection, la nation risque d'être en désordre civil pour un an.
- Cas de figure possibles : 1 vs 1 vs 1 ; 1 vs 1 vs abstention ; abandon sans remplacement de l'un des 3 joueurs ; élimination de l'espion suite à la défaite de sa "vraie" nation ; exclusion du Conseil de l'un des Ambassadeurs.

Vote d'influence : Il est permis de s'abstenir lors de l'élection au sein de son propre Conseil et d'user de sa voix pour influencer l'élection dans un pays tiers. Ce vote anonyme ne sera pris en compte qu'en cas d'égalité dans le-dit pays tiers.

Élections anticipées :

En cas d'ONR (voir § 5.), un délai de grâce de 24h sera déclenché, au cours duquel :

- Des élections anticipées seront organisées pour désigner un suppléant,
 - Le suppléant désigné devra préparer un set d'ordre pour sa prise de fonction, la remise des ordres et leur résolution immédiate à l'issue du délai de grâce,
 - Le titulaire du poste, s'il se manifeste au cours des 24h, pourra rendre ses ordres et provoquer l'annulation des élections anticipées.
-

5. Ordres Non Rendus (ONR)

La définition d'ONR dépend du mode de remise des ordres dans l'interface retenue (dans ce cas : diplomania). Les cas suivants seront considérés comme ONR :

a) Aucun accord n'a été donné par le Général en chef pour déclencher la résolution (ni la case  "ok pour résolution immédiate" ni la case  "ok pour résolution à la D.L." n'ont été cochées). Même si un ou des ordres ont été sauvegardés, ils ne sont qu'un brouillon que le Général en chef a explicitement indiqué ne pas vouloir encore rendre à l'arbitre.

- L'utilisateur est dans ce cas averti du risque d'ONR par une  pop-up window, ainsi que par le marquage en  rouge de la partie sur son tableau de bord.
- Par défaut, tant qu'aucun ordre n'a été sauvegardé, la nation n'a pas donné son accord pour déclencher la résolution.

b) En l'absence de saisie via l'interface, l'arbitre acceptera que des ordres lui soient remis via Discord.

c) **Cas particulier** : Lorsque toutes les unités d'une nation ont reçu l'ordre de tenir sur place, le Général en Chef confirmera à l'arbitre via Discord qu'il s'agit d'un choix délibéré. Même si l'accord pour résolution a déjà été donné sur diplomania, cette confirmation écrite sera requise, sous peine de voir le set d'ordre considéré comme ONR et de déclencher une élection anticipée.

Remarque : L'arbitre prendra note du nombre d'ONR et se réserve le droit d'exiger le remplacement d'un Général en chef si leur répétition nuit au déroulement de la partie.

[**EDIT** : Si le Général en Chef utilise l'appli diplomania pour Android, ses options diffèrent légèrement :

- Sauvegarde en local sans synchronisation avec le serveur -> ONR ☹
- Sauvegarde sur le serveur sans remise des ordres à l'arbitre -> ONR ☹
- Remise des ordres pour résolution à la DL -> option inexistante sur l'appli Android ✗
- Remise des ordres pour résolution immédiate -> OK ✓]

6. Mise en accusation pour espionnage et haute trahison

a) Un Général en chef ne peut pas être mis en accusation pour espionnage et haute trahison.

b) Dès lors que deux membres d'un Conseil font part à l'arbitre de leur souhait de mettre le 2nd Ambassadeur en accusation, des mesures sont prises pour mitiger les risques de fuite d'information et d'ingérence. [**EDIT** : La règle 6b est le résultat du vote]

- L'accusé(e) est exclu(e) du Conseil et de tous les salons de négociation (y compris 🏰 Itour-de-babel), mais un salon 🏛 Tribunal est immédiatement créé pour qu'il/elle puisse y plaider sa cause et tenter d'obtenir sa réhabilitation (il lui suffit de convaincre UNE personne).
- Ne siégeant plus au Conseil, l'accusé(e) perd son droit de vote pour les élections des Généraux en chef.

c) **Corollaire** : Il suffit que l'un des deux accusateurs inverse sa décision et en fasse part à l'arbitre pour que la réhabilitation de l'accusé(e) soit prononcée.

7. En cas d'élimination d'une puissance

a) Le sort de l'espion qui agissait pour le compte d'une nation éliminée doit être clarifié au cours de la phase suivante (retraite d'automne ou élection).

- C'est à la puissance infiltrée de décider du maintien de l'espion dans ses rangs, une fois qu'elle a été informée de son identité et de son activité (par l'espion lui-même ou, à défaut, par l'arbitre).

b) Pour pallier aux éventuels abandons et aux difficultés à recruter des remplaçants, si la "véritable" nation d'un espion est éliminée, et qu'il/elle souhaite poursuivre la partie mais ne veut ni ne peut la poursuivre au sein de la puissance qu'il/elle avait jusque-là infiltrée, il/elle peut, en informant

l'arbitre, intégrer secrètement la liste d'attente SAUF si la nation infiltrée y oppose son veto.

- En l'absence de veto, il pourra, à terme, intégrer le Conseil de n'importe quelle puissance étrangère ayant un poste à pourvoir :
 - au minimum un an après son exclusion du Conseil de la nation infiltrée (s'il/elle était déjà aux arrêts au moment de l'élimination de sa "vraie" nation)
 - au minimum un an après l'élimination de sa "vraie" nation (s'il/elle était, à ce moment-là, membre à part entière du Conseil de la nation infiltrée).

c) Pour pallier aux éventuels abandons et aux difficultés à recruter des remplaçants, l'espion qui était infiltré au sein d'une nation qui vient d'être éliminée peut, en informant l'arbitre, secrètement intégrer la liste d'attente pour (et uniquement pour) sa "vraie" nation.

- L'éventuel remplacement ne pourra intervenir moins d'un an après que l'espion a quitté le Conseil de la puissance infiltrée.

8. En cas de mise aux arrêts prolongée

Pour pallier aux éventuels abandons et aux difficultés à recruter des remplaçants, un joueur ayant passé un an "aux arrêts" sans avoir été réhabilité (peu importe les raisons) peut décider de tirer avantage de l'indigence du système pénitencier et s'échapper pour quitter définitivement la partie ou pour se réinscrire secrètement sur la liste des remplaçants.

Dans le second cas (inscription sur liste d'attente) :

- S'il/elle était "loyaliste" et innocent(e), il/elle sera, le moment venu, exfiltré(e) vers n'importe quelle puissance étrangère ayant un poste à pourvoir.
- S'il/elle était effectivement un(e) espion(ne), il/elle ne pourra être exfiltré(e) que vers sa "véritable" nation, si celle-ci a un poste à pourvoir.

Dans les deux cas, la prise de fonction au sein du nouveau Conseil interviendra au minimum un an après son exclusion de l'ancien Conseil.

9. Critère de victoire : selon le système de scorage C-Dipo

Le système de scorage utilisé est le C-Dipo.

<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=scorage:c-diplo> (Article en anglais pour les anglophones : <https://diplomacyzines.co.uk/home/contents/face-to-face-diplomacy/c-diplo-saint-or-sinner/>)

Seront déclarés vainqueurs :

- Les joueurs loyalistes de la puissance victorieuse.
 - L'espion(ne) travaillant pour le compte de la nation victorieuse (même si, du fait de l'élimination de la puissance qu'il/elle avait infiltrée, l'espion(ne) aurait dû cesser de jouer).
-

10. Fin de partie

La partie sera jouée en 7 ans.

Elle pourra être interrompue avant terme si les puissances encore en jeu s'accordent unanimement (par la voix de leurs Généraux en chef) pour concéder la victoire à la ou aux nations contrôlant le plus de centres.

11. Cadence

- [ADDENDUM: la première élection - et toute première phase du jeu - durera exceptionnellement 48h]
 - Phases de négociation : 48h [**EDIT : résultat du vote**].
 - Retraites : 24h.
 - Ajustements : 24h.
 - Élections annuelles au poste de Général en chef : 24h [**EDIT : résultat du vote**].
 - Délai de grâce (et d'organisation des élections anticipées) : 24h.
-

Voici un rappel succinct des règles du jeu **Diplomacy** :

But du Jeu

Le but est de contrôler 18 des 34 centres d'approvisionnement (indiqués par des étoiles sur la carte) afin de dominer l'Europe.

Les Joueurs et les Puissances

- **Nombre de joueurs** : 2 à 7, chacun contrôle une des grandes puissances européennes (Autriche-Hongrie, Angleterre, France, Allemagne, Italie, Russie, ou Turquie).
- Chaque joueur dirige les armées et flottes de sa puissance, cherchant à conquérir des territoires et à contrôler les centres d'approvisionnement.

Phases de Jeu

Le jeu se déroule en années, chaque année étant composée de deux grandes phases :

1. Printemps

- **Diplomatie** : Les joueurs négocient, forment des alliances, ou trompent les autres. Aucune négociation n'est contraignante.
- **Ordres** : Les joueurs rédigent secrètement les ordres pour leurs unités (avancer, soutenir, attaquer, ou se tenir).
- **Résolution** : Les ordres sont révélés et exécutés simultanément.

2. Automne

- **Diplomatie, Ordres, et Résolution** comme au printemps.
- **Ajustements** : Les joueurs construisent de nouvelles unités s'ils ont gagné des centres d'approvisionnement ou doivent en détruire s'ils en ont perdu.

Les Types d'Unités

- **Armée** : Se déplace sur les territoires terrestres.
- **Flotte** : Se déplace sur les mers et côtes.

Mouvements et Conflits

- Les unités se déplacent d'un territoire à un autre adjacent.
- Les conflits sont résolus par un système de soutien : une unité qui est soutenue par une autre a l'avantage sur une unité non soutenue.
- En cas d'égalité, toutes les unités impliquées restent sur place.

Centres d'Approvisionnement

- Chaque puissance commence avec un certain nombre de centres d'approvisionnement, et peut en capturer d'autres pour construire plus d'unités.
- Les centres doivent être contrôlés à la fin de l'automne pour permettre la construction d'une nouvelle unité.

Diplomatie et Trahison

- Le cœur du jeu réside dans les négociations entre joueurs, la formation d'alliances, et les trahisons stratégiques.
- Les alliances sont cruciales, mais peuvent être rompues à tout moment.

Fin de Partie

- Le jeu se termine lorsqu'un joueur contrôle 18 centres d'approvisionnement ou lorsque tous les joueurs s'accordent sur une fin de partie.

Diplomatie est un jeu où la stratégie, la communication, et la capacité à manipuler les autres joueurs sont essentielles pour gagner.

